


Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN

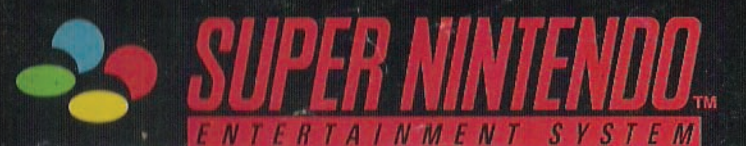


Nintendo




PAL VERSION

# MANUAL DE INSTRUCCIONES



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, CARTUCHO DE JUEGO O ACCESORIOS.




*Este sello es tu Garantía de que Nintendo ha revisado este producto y de que cumple nuestros niveles de calidad, responsabilidad y entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para obtener una completa compatibilidad con tu Super Nintendo Entertainment System.*

Gracias por seleccionar el Cartucho Pilotwings ™ para Super Nintendo Entertainment System™.

Por favor, lee exhaustivamente este manual de instrucciones para asegurarte la máxima diversión en tu nuevo juego. Después guarda este libro para consultas futuras.

## INDICE DE CONTENIDOS



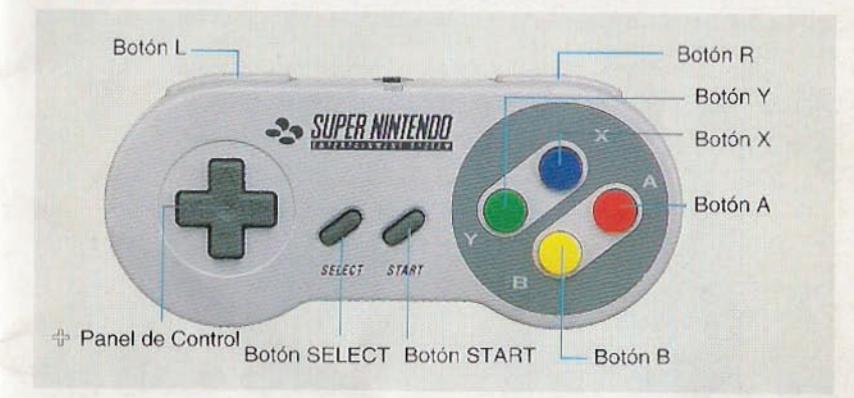




# Designación de los Botones de Mando y Operaciones Básicas

En Pilotwings sólo se usará el botón START cuando empiece el juego. Una vez comiences tus lecciones, varios botones y combinaciones de ellos se usarán para propósitos específicos. A continuación se explican detalles sobre el uso de cada botón.

## Funciones de Control Previas al Vuelo




### Panel de Control
- Mueve el Cursor
- Introduce Contraseña
- Selecciona Vehículo Para Lección de Vuelo

### Botón A
- Explica las Maniobras de Control

### Botón START
- Para Unirse al Club de Vuelo
- Para Iniciar Lección de Vuelo
- Para Seleccionar Vehículo y Comenzar Lección

### Botón B
- Explica la Puntuación para la Lección de Vuelo

- Para instrucciones detalladas relativas a la operación de todo el equipo del Club de Vuelo, por favor, consulta las instrucciones específicas que comienzan en la página 8.
- Todos los mandos del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ son los mismos.
- Conecta un mando en el Enchufe de Mando Número Uno, localizado en el panel frontal de la Consola SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

# Bienvenido al Club de Vuelo

Grácias por elegir nuestro Club de Vuelo entre las otras muchas escuelas de aviación disponibles. En el Club de Vuelo puedes experimentar y dominar cierta cantidad de actividades aéreas.
Cuando hayas pasado satisfactoriamente cada lección te extenderemos una licencia de acuerdo con tu nivel técnico. Esperamos que nuestros estudiantes lleguen a disfrutar el libre y elegante sentido de vuelo de un pájaro, que aquí, en el Club de Vuelo, hemos llegado a conocer. Para lograrlo, permítenos primero comenzar con el aprendizaje y después aplicar algunas técnicas prácticas de vuelo. Este manual de instrucciones es tu libro de texto de la escuela del Club de Vuelo.

## Clasificación de Licencias del Club de Vuelo

| Area de Vuelo | Aprobado | Certificado |
|---|---|---|
| 1 | → | Licencia Clase A |
| 2 | → | Licencia Clase B |
| 3 | → | Licencia Plateada |
| 4 | → | Licencia Dorada |

Se pueden obtener licencias de rango superior a la Licencia Dorada, pero se han omitido en esta lista porque hay muy pocos estudiantes que alcanzan este nivel.



## Cómo Unirse al Club de Vuelo

(Cómo Iniciar el Juego)

Inserta el Cartucho en la Consola SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, después coloca el INTERRUPTOR en la posición ON. Cuando aparece la pantalla del título, sitúa el cursor junto a Comenzar, pulsa Botón START y aparecerán las Condiciones del Club de Vuelo. Pulsa el Botón START de nuevo para aceptar el desafío, e inicia tu primera lección en el Area de Vuelo 1.
Si estás volviendo al Area de Vuelo 2 o mayor, o quieres revisar de nuevo un recorrido, selecciona Continuar usando tanto el Panel de Control como el Botón SELECT, introduce tu número de licencia (contraseña) recibido en el área previa con el Panel de Control y después pulsa el Botón START. Si has seleccionado Retroceder cuando estás en el Area de Vuelo 2 o superior, puedes retroceder de cualquier área deseada hasta tu nivel de certificación en curso. Revisar puede ser útil para dominar algunos aspectos del juego hasta que seas un profesional.



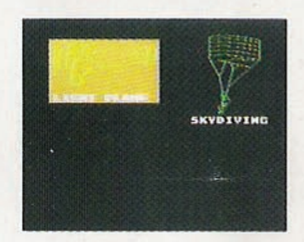

* Un vuelo de demostración proporcionado por un miembro del equipo del Club de Vuelo empezará si permaneces en la pantalla del título. Observa este vuelo de demostración y asegúrate de estudiar las operaciones de los Mandos para usarlas más tarde tú mismo cuando estés jugando.



## El Sistema de Recorridos del Club de Vuelo

Nuestro curso del Club de Vuelo comienza inmediatamente, tan pronto como aceptes la condición de miembro. Tu instructor te introducirá y hará un resumen básico del recorrido de cada área.
Cuando pulses el Botón START, apareceran en la pantalla los detalles del recorrido. Asegúrate de comprobar todas las posiciones de los objetivos, las puntuaciones necesarias para aprobar, etc.
Pulsa el Botón START para mostrar la pantalla de selección de vehículo. Selecciona tu propia secuencia de pruebas usando el Panel de Control. Después de seleccionar el vehículo en el que te van a examinar, pulsa el Botón START. Tu instructor te explicará el currículum de este vehículo. Pulsando los Botones A y B verás respectivamente las operaciones de maniobra del equipo y las explicaciónes sobre la puntuación. (El Botón START te devolverá a la pantalla del Currículum.)




Pulsando el Botón START mientras estás en la pantalla del Currículum, comenzará la prueba de vuelo. No dejes que esto se convierta en un momento de tensión, ni tengas miedo de cometer errores. Disfruta la experiencia de dominar el cielo como un pájaro. La prueba se detendrá si pulsas el Botón START. La pantalla indicará tu posición actual. La función PAUSA se puede usar para permitirte consultar tu manual de instrucciones o tomarte un descanso.
(Pulsando el Botón START de nuevo, eliminarás la PAUSA.)






- Durante un test de vuelo, diversos errores pueden provocar la deducción de puntos. Los métodos de puntuación difieren dependiendo del área y del vehículo. Pon atención y evita los errores mayores, como volar fuera de los límites del recorrido.

Una vez concluida la prueba, lee tu puntuación y los breves comentarios de tu instructor, después pulsa el Botón START. Observa tu puntuación y decide si quieres o no continuar con la lección. Mueve el cursor hacia tu elección con el Panel de Control, después pulsa el Botón START. Si tu puntuación total en la prueba sobrepasa lo requerido, puedes obtener una certificación en forma de una licencia de vuelo. Escribe el número de licencia ya que éste será tu contraseña. Dirígete a la siguiente área de prueba de vuelo usando el Botón START.







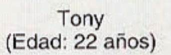
## Oportunidad de Bonificación:

Además de la prueba estándar ha sido preparada una oportunidad de bonificación en cada área. Con suerte y técnica tienes una oportunidad de recibir más de 100 puntos de crédito extra. Asegúrate de enfrentarte a este desafío con el auténtico amor propio de un aviador.





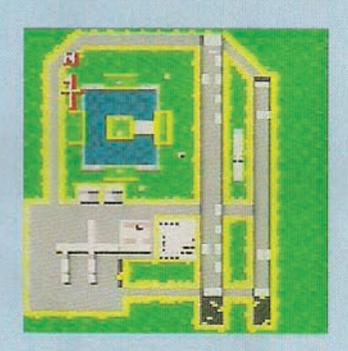
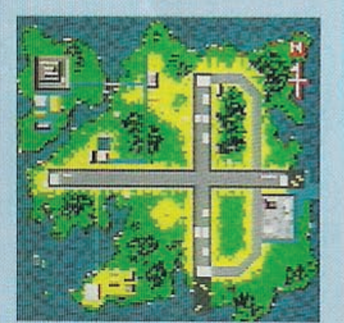
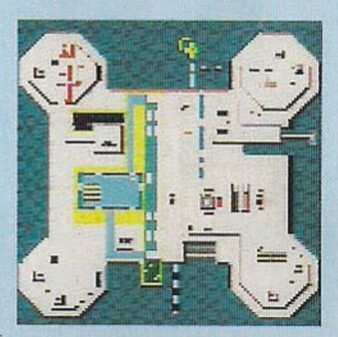
# Introducción a los instructores y areas de vuelo



Tony
(Edad: 22 años)


Shirley
(Edad: 24 años)


Lance (Edad Desconocida)

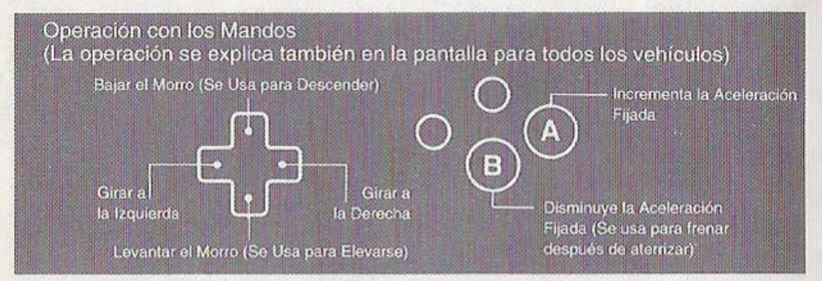

Gran Al
(Edad: 49 años)

Arriba están fotografiadas las 4 áreas de prueba de vuelo.

# Capítulo 1: Aeroplano Ligero (Biplano Pequeño)

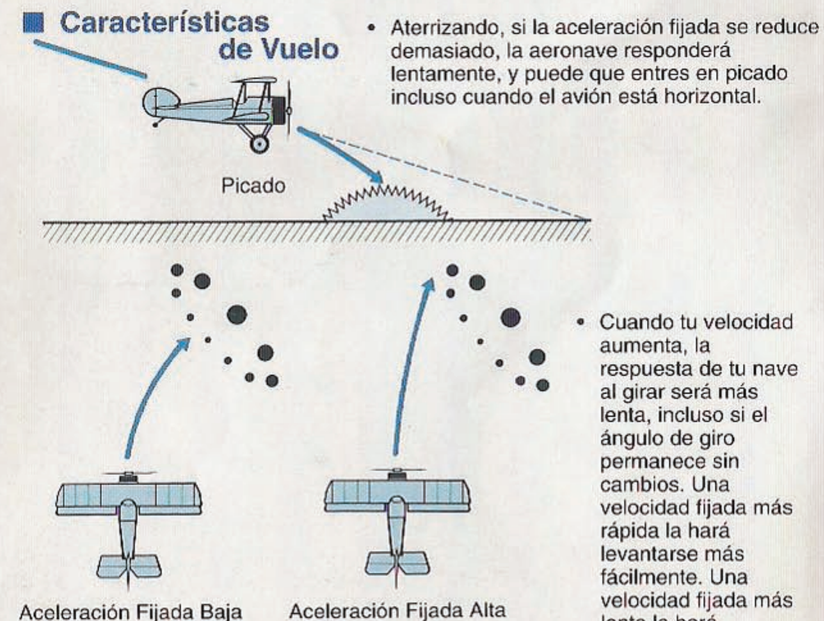
Una aeronave cuyo peso es de 5,700 Kg o menor es considerado un aeroplano ligero. Tanto en Europa como en América los aeroplanos ligeros son muy populares para practicar la aviación. En nuestro Club de Vuelo usamos biplanos para enseñar vuelo básico y técnicas de aterrizaje, por lo que nuestros estudiantes pueden aprender a hacer un aterrizaje de precisión cada vez.




- Consulta la página 26 para más información referente a la instrumentación de vuelo.

## Características de Vuelo

- Aterrizando, si la aceleración fijada se reduce demasiado, la aeronave responderá lentamente, y puede que entres en picado incluso cuando el avión está horizontal.




Aceleración Fijada Baja

Aceleración Fijada Alta

- Cuando tu velocidad aumenta, la respuesta de tu nave al girar será más lenta, incluso si el ángulo de giro permanece sin cambios. Una velocidad fijada más rápida la hará levantarse más fácilmente. Una velocidad fijada más lenta la hará descender con más facilidad.



## Ejemplo de Operación del Area de Vuelo 1




1
La prueba comienza a una altitud de 300 pies con una velocidad establecida del 51%. La nave está horizontal. No hay viento. El estiramiento de la banda verde en frente de la pista es el destello guía que te muestra el camino de planeo aconsejable.




2
Primero vuela hacia el destello guía. Puede ser necesario elevar o descender el morro. Está BIEN incrementar la velocidad establecida ligeramente, haciéndola alta al principio de tu vuelo. Evita balancear la nave a izquierda o derecha.




3
Avanza hacia el globo verde. Cuando la altitud alcanza 200 pies o menos, tu altitud sobre el suelo se mostrará en la escala de altitud. Cuando ésta llega a 50 pies o menos la escala de altitud será aumentada. Pon mucha atención a la pista al final del destello.




4
Mantén el ángulo del destello guía, sigue adecuadamente cualquier instrucción de pantalla que aparezca y toca tierra cuidadosamente. Aplica los frenos para detener la nave tan pronto como ésta toque el suelo. Lo mejor es detenerla directamente en la línea blanca central.

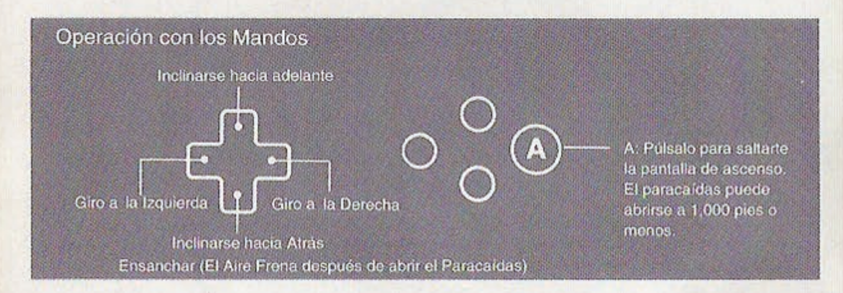


**Consejo**

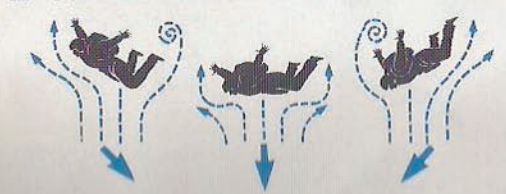
El Club de Vuelo pone considerable énfasis en el curso de aeroplano ligero, tanto que se realizará una prueba con aeroplano ligero en cada área. Domina la nave básica y el éxito será fácil. (Tony)

# Capítulo 2: Caída Libre

En este recorrido aprendes a caer subiendo hasta una altura de 3,800 pies en un helicóptero y a saltar (con un paracaídas) y aterrizar con precisión en el objetivo. Gana puntos de técnica cayendo a través de los anillos antes de abrir el paracaídas. Para mayor seguridad, el Club de Vuelo utiliza paracaídas dirigbles cuadrados.

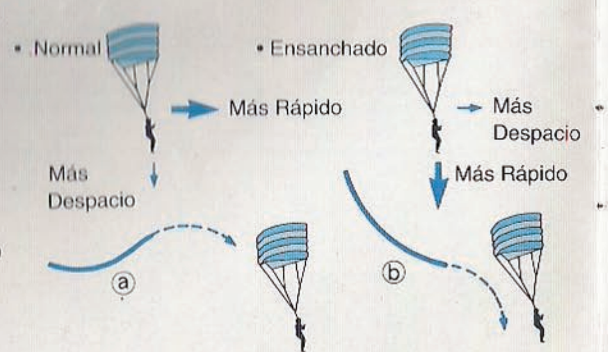



## Características de Vuelo



- La dirección de tu vuelo cambia si alteras el flujo de aire cambiando tu equilibrio durante el salto.

- Cómo Usar el Ensanche (freno de aire) después de que el paracaídas se abra.
- Si se usa un paracaídas ensanchado cuando la velocidad de planeo es rápida, tu cuerpo flotará ligeramente hacia arriba, y después flotará hacia abajo (ver ejemplo a). Tu velocidad de descenso aumentará si ensanchas demasiado fuertemente cuando tu velocidad de planeo es lenta. (Ver ejemplo b)






## Ejemplo de Operación en Area de Vuelo 1




1

El helicóptero se elevará hasta una altitud de 3,800 pies. Comprueba la posición del objetivo y la puntuación muy cuidadosamente. Si quieres saltarte el ascenso, pulsa el botón A para moverte rápidamente hasta la altitud de salto.




2

Comienza tu salto cuando la altitud alcance los 3,800 pies. Justo después de iniciar la Caída verás un anillo. Pasa primero a través de este anillo. No dés demasiadas vueltas hasta que consigas la inclinación de Caída libre.




3

Hay 3 anillos. Una vez hayas entendido cómo pasar a través de ellos, tendrás más seguridad durante la Caída.

El paracaídas se puede abrir a una altitud de 1,000 pies o menos. En ese momento deberás reconfirmar la posición del objetivo y comenzar a hacer las correcciones necesarias.




4

Apunta hacia el objetivo controlando con los giros a izquierda y derecha y ensanchando. Si utilizas el ensanche muy fuertemente, tu velocidad de descenso será muy rápida, así que ten cuidado.

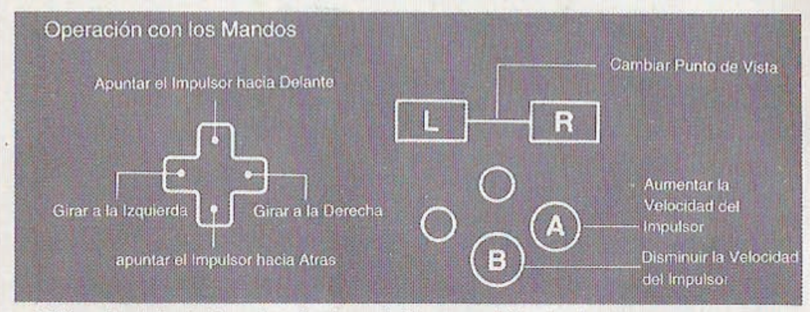
Si quieres una puntuación realmente alta, puedes intentarlo en el objetivo móvil.



**Consejo**

La técnica de pasar a traves de anillos se requiere en todas las pruebas futuras. Un fallo al pasar a través de los anillos hara más dificil progresar a través de las áreas de vuelo. El fallo debe usarse como un trampolín hacia el éxito. Incluso si no apruebas en el primer intento, tómate tiempo para entender las posiciones, tamaño, etc. de los anillos. (Tony)

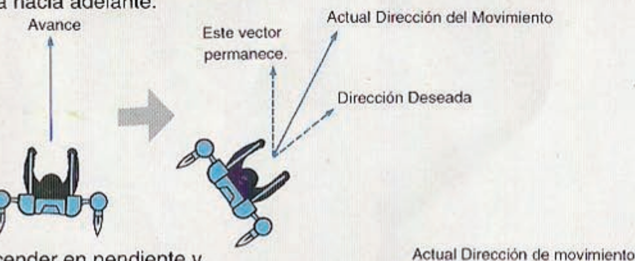
Originalmente sólo un vehículo aéreo de ciencia ficción, el Cohete Mochila se hizo popular para las acrobacias aéreas después de haber sido mostrado en los Juegos Olímpicos de los Angeles en 1984. Aunque este deporte es aún joven, el Club de Vuelo ha asumido un papel pionero como la única organización del país que ofrece un curso de Cohete Mochila. Por razones de seguridad sigue atentamente las instrucciones de todos tus instructores cuando lo uses.




- El ángulo del cohete volverá a la posición neutral (hacia abajo) cuando se suelte el panel de control.

## Características de Vuelo

- Moverse a la derecha cuando se vuela hacia adelante.




- Ascender en pendiente y maniobrar.




- La inercia tiene una considerable influencia.
- Llevará más tiempo si corriges demasiado; es mejor usar lentamente tus ráfagas impulsoras para economizar más gasolina.



## Ejemplo de Operación en Area de Vuelo 2



1
La posición inicial para el Cohete Mochila está en la plataforma de objetivo móvil. Primero lanza el cohete, después pasa a través del anillo situado directamente en frente de ti. El vuelo del Cohete Mochila está muy influido por la inercia, así que intenta evitar cualquier movimiento excesivo. El anillo cambiará a rojo después de haber pasado a través de él.



2
El Cohete Mochila siempre se elevará incluso si los impulsores son llevados a un ángulo hacia adelante o invertido. Pon especial atención a tu altitud. Si el Cohete Mochila es llevado demasiado alto, puedes evitarlo dejando el área de vuelo. Para ayudarte a determinar la posición, puede ser aconsejable intentar invertir el punto de vista.



3
Cuando te aproximas al globo flotante, éste se convertirá en un anillo. Ahora tómate tiempo para mirar alrededor y localizar los restantes anillos. En cualquier caso recuerda, debido a la ley de la inercia, después de hacer los ajustes en vuelo a tu ángulo de recorrido puede ser difícil avanzar en línea recta. Aprende a entender el movimiento del Cohete Mochila y la influencia de la inercia en tu vuelo para pasar con éxito a través de los anillos.



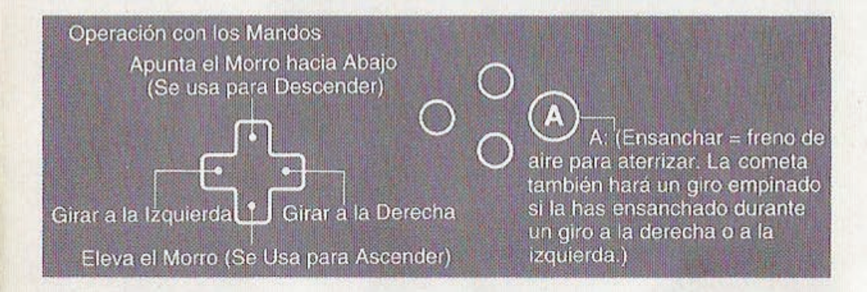

4
Vuelve al objetivo después de haber pasado a través de 3 anillos. Intenta aterrizar suavemente cambiando el punto de vista y ajustando la fuerza del impulsor. No es fácil aterrizar despacio, y tocar momentáneamente la tierra puede no ser considerado como un aterrizaje. Para obtener más puntos de precisión, intenta aterrizar en el objetivo móvil.



**Consejo**

Permanece a una altitud a la que puedas fácilmente pasar a través de los anillos. Presta también atención y no te quedes sin gasolina. (Shirley)

Este deporte puede que ya te resulte familiar. Hacer ala delta ha sido popular durante muchos años en California y la Costa Oeste. En este recorrido serás remolcado por un aeroplano ligero hasta tu altitud de desenganche. Cuando te aproximes al punto de desenganche serás liberado y comenzarás a planear. Sigue el currículum prescrito, después aterriza precisamente dentro del área especificada. Cómo utilizar las corrientes de aire ascendente (termales) es también un punto muy importante.



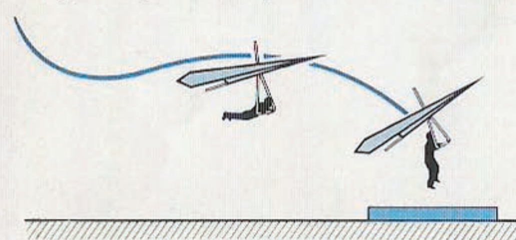

## Características de Vuelo

- Ensanche para Aterrizar.



- Si se usa el ensanchado, la cometa flotará hacia arriba ligeramente y entonces reduce su velocidad.

- Escoge el mejor momento para aterrizar ensanchando cuidadosamente.



- Inténtalo en el objetivo sobre el agua después de haber ganado confianza y haber podido hacer aterrizajes estables.



## Ejemplo de Operación en Area de Vuelo 3



1
Empezarás a una altitud de 300 pies o más. Primero dirígete a la corriente de aire ascendente (termal) blanca que se mueve en una espiral hacia arriba frente a ti. Avanza de tal forma que pases a través del puntal de esta corriente. Si consigues encontrar la corriente termal, serás avisado por una campana de advertencia, o mirando el altímetro.




2
Cuando estás en la termal tu altitud aumenta. Después de haber alcanzado la altitud objetivo de 500 pies, todo lo que queda es aterrizar en el área objetivo especificada. Si pierdes la corriente, o no alcanzas la altitud requerida, gira alrededor para aproximarte de nuevo a la corriente ascendente hasta que lo hagas.



3
No pierdas de vista la posición del objetivo mientras desciendes. Para completar un giro empinado primero comienza un giro regular, después ensancha para empinar el giro. Asegúrate de prestar mucha atención a tu velocidad de descenso.




4
Aproxímate cuidadosamente al objetivo y ensancha para frenar. Pon atención a la escala de altitud mostrada en la parte inferior derecha cuando aterrizas. Intentar aterrizar cuando tu velocidad de descenso es demasiado rápida es muy peligroso y debe evitarse.

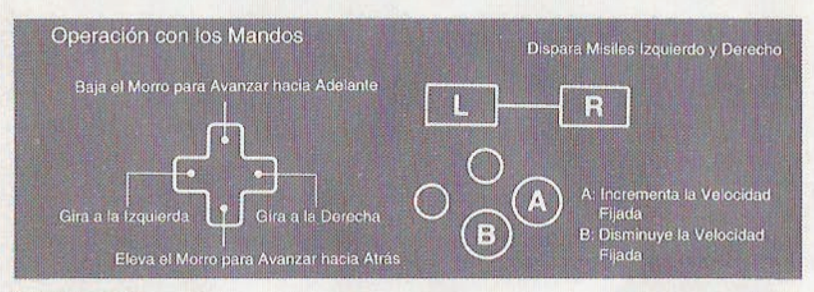


**Consejo**

Lánzate a la corriente termal y no la abandones hasta que llegues a la altitud objetivo. ¡Buena suerte! (Lance)

# Capítulo 5: Helicóptero

Puesto que son necesarias gran variedad de técnicas para ser considerado un especialista en aviación, estudiaremos también la teoría operacional de un helicóptero. Por el momento, el Club de Vuelo no posee un helicóptero para usarlo en lecciones de vuelo. Esta guía explica la operación de un helicóptero de ataque que hemos tomado prestado a veces de una fuente muy secreta. Estudia estos controles, y prepárate por si está disponible de nuevo.




- El Punto de Mira para Misiles aparecerá en frente del helicóptero durante una batalla.

## Características de Vuelo




- La dirección del movimiento cambia dependiendo de la inclinación del motor.



**Consejo**

No te estrelles! (Gran Al)



## El Panel de Instrumentos e Indicadores

- Radar

Tu Posición



La posición del objetivo destellará cuando esté fuera de alcance.





Si la posición de un objetivo está dentro del alcance del radar, éste aparece como un punto.



- Velocidad del Viento mostrada dentro del alcance del radar:

Si hay viento, la dirección se muestra como una corriente.



Viento Norte





Viento Sudoeste

- Medidor de Velocidad Fijada

Se muestra de 0 a 99%




- Clinómetro



Estado Horizontal



Morro Bajado



Giro a la Derecha



Morro Elevado y Giro a la Izquierda

- Reloj (Tiempo)

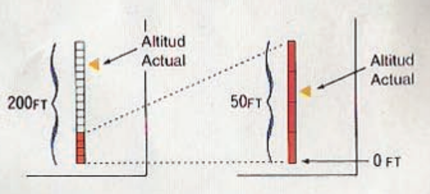
El tiempo pasado desde el comienzo de la prueba se muestra en tiempo real.

- Indicador de Gasolina

El consumo de gasolina varía según el equipo que se esté usando.

- Altímetro (ALT)

Se muestran 5 dígitos en el panel central. La unidad es FT (1 FT = 0,3 m)
Una escala de altitud aparecerá en la parte inferior derecha cuando tu altitud es de 200 pies o menor. Esta escala de altitud aparece aumentada cuando tu altitud es de 50 pies o menos.




### Suplemento de Puntuación en Aeroplano Ligero

- Aterrizar con Precisión

El punto de referencia para esta puntuación es la línea blanca del centro de la pista. La puntuación se determina según la precisión con que aterrices (juzgada por la posición en la que tocas el suelo) y pares (juzgado por la posición de la nave cuando está completamente parada). Si paras fuera de la pista, incluso si cuando tocas suelo aterrizas perpendicularmente a la línea blanca, o si tu posición de parada no está en la línea blanca (incluso aunque estés cerca de la línea), no recibirás la mayor puntuación.

- Angulo de Aproximación

Este es el ángulo entre el aeroplano y la pista cuando el aeroplano toca el suelo al aterrizar. Rebotar después de aterrizar provocará una menor puntuación. Lo mejor es aterrizar en el mismo ángulo que el destello guía.

# La Historia Confidencial del Club de Vuelo

**Instructores**



**Tony**
Perfecto para el estudiante principiante. Sus delicadas maneras le permiten sacar lo máximo de tímidos principiantes. Aunque es bastante joven, no te engañes; este habilidoso piloto es uno de los aviadores más extraordinarios de la escuela.



**Shirley**
A pesar de algún que otro flirteo con sus estudiantes masculinos, Shirley es una estricta profesional a la hora de calificar. Incluso cuando está disgustada con una actuación, ofrecerá estímulo para intentar elevar el ánimo de uno.



**Lance**
Un hombre misterioso que habla fluidamente seis idiomas. Se rumorea que anteriormente fue un piloto de la Fuerza Aérea.



**Gran Al**
Tiene más experiencia que el resto de los instructores. Sus superiores técnicas de vuelo se usan para examinar lo básico en nuestro más difícil recorrido. Parece duro, pero algunos declaran haber visto sus lágrimas.

- Se ha preparado un curso de expertos para aquellos que quieren un entrenamiento completo y estricto. El requisito para entrar en el curso avanzado será la posesión de una Licencia Dorada Internacional Para Volar. Se conocen pocos detalles acerca del curso de expertos aparte del de su extrema dificultad.

- Este juego será mucho más impresionante si escuchas sus sonidos en estéreo. Para esto, te recomendamos usar un cable estéreo AV para conectar el SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ a tu TV.



## Carnet de Miembro del Club de Vuelo

(Fotografía)

| Tipo de Licencia | Fecha de Licencia | Número de Licencia (Contraseña) |
|---|---|---|
| | . . | 985206 |
| | . . | 394391 |
| | . . | 520771 |
| Helicoptero | . . | 108048 |
| Helicoptero | . . | 400718 |
| | . . | 773224 |
| | . . | 165411 |
| | . . | 760357 |
| Helicoptero | . . | 882943 |
| | . . | |

# MEMORANDUM



# MEMORANDUM

## MEMORANDUM

